

TESIS  
2339

**Universidad  
del  
Salvador**

*Facultad de Ciencias  
de la Educación y de  
la Comunicación  
Social*

# ***La frontera virtual***

*Tesis monográfica*

Por: Sol Oromí

La realidad virtual en el  
ámbito periodístico:  
¿herramienta o amenaza?

Los sistemas electrónicos de realidad virtual  
y sus alcances hacia el futuro en el campo  
del periodismo.

*Seminario de Investigación periodística*

**Cátedra:** Raúl Burzaco  
Daniel Sinópoli  
Ivonne Laugier

**Octubre 1999**

# Indice

## INTRODUCCION

La era de la virtualidad.....	1
-------------------------------	---

## CAPITULO 1

### ¿Qué es la Realidad Virtual?

Escenas inventadas.....	7
Al alcance de su mano.....	8
Realidad y contradicción en el ciberespacio.....	11
Realidad virtual y realidad "real".....	12

## CAPITULO 2

### Los antepasados de la realidad virtual

#### Platón y su estructura de la realidad

El mito de la caverna.....	14
La fantasmagoría.....	17
La perspectiva.....	18
La historia.....	18
Los iconoclastas.....	19
La ceroplástica.....	20
La teatralidad.....	21
El reconocimiento.....	21
El espejo.....	22
Trompe-l'oeil.....	23
El aporte del Pop Art.....	24
La estética del videoclip.....	25

## CAPITULO 3

### Panorámica de la evolución de los medios de comunicación.

#### Sus repercusiones

Los medios como extensiones del hombre.....	29
Del campo a la oficina virtual.....	30

#### Análisis de casos

- El aterrizaje del hombre en la Luna: la otra gran conquista..... 33
- El caso de la Guerra del Golfo: en vivo y en directo..... 35

## **CAPITULO 4**

### La desmaterialización de la realidad

De la materialidad a la virtualidad.....	42
El paisaje mediado.....	43
Nace la telepresencia.....	44
La realidad "asesinada".....	44

## **CAPITULO 5**

### Nuevos espacio y tiempo

Espacio a estrenar.....	46
• Una red global que no admite fronteras.....	46
• El factor Internet.....	47
Tiempo moderno.....	51
• La aceleración continua.....	51
• El ejercicio del zapping.....	52

## **CAPITULO 6**

### El alter ego virtual

Libres de todo riesgo.....	56
El peligro de caer en el mito de Narciso.....	57

## **CAPITULO 7**

### Camino al periodismo virtual

Promover al hombre, ante todo.....	63
El comunicador posmoderno.....	64

<b>CONCLUSION</b> .....	66
-------------------------	----

<b>BIBLIOGRAFIA</b> .....	68
---------------------------	----





# ***Introducción***

USAL  
UNIVERSIDAD  
DEL SALVADOR

En los albores del nuevo milenio, hablar de nuevas tecnologías en el ámbito de la comunicación es un hecho ineludible. Entre ellas, la realidad virtual, que ya ha dejado de pertenecer a la esfera de la ciencia ficción, es un campo de investigación sumamente interesante por su potencial desarrollo, no sólo en el ámbito periodístico, sino también en todas las áreas de desarrollo del hombre.

El tema de la realidad virtual, que aún se encuentra en una etapa incipiente, trae aparejado un profundo problema: el del “asesinato” de la realidad. En este contexto, el periodismo se transforma, en una permanente búsqueda por redefinir su rol en una realidad que se le presenta, ante todo, cambiante.

La presente tesis monográfica es una tesis de tipo teórica que se propone representar un diagnóstico actual sobre el tema y sus alcances. Un diagnóstico que permita trazar líneas de futuro en un campo de estudio por demás vertiginoso por la velocidad con la que se suceden los cambios.

## **La era de la virtualidad**

Si a fines del siglo XIX fue la era del automóvil y, poco después la del avión, la que viene será la era de la virtualidad. Hoy, nos encontramos sobre un umbral tecnológico, entre viejas y nuevas concepciones de realidad. Es parte de una nueva “revolución industrial” que, como en la ocasión anterior, estará condicionada por la disponibilidad de los medios de transporte adecuados, antes para las materias primas y ahora para la información.

Lo cierto es que la realidad virtual (en adelante “RV”) está modificando todos los escenarios. Los límites que la presencia física pone a nuestra percepción se desvanecen frente a las ventanas abiertas por los artilugios de RV.

Un casco en la cabeza y un pequeño aparato con botones en las manos, que hacen de sensores, son suficientes para sumergirnos en otro mundo. Ya podemos interactuar y dar órdenes a imágenes que se mueven y modifican. Según Oscar

Landi, "estamos sumergidos en medio de imágenes que no sólo poseen ancho, largo y profundidad holográfica, sino también una cuarta dimensión, la del tiempo". Para algunos autores, este nuevo mundo de creación de imágenes (que tiene su avanzada en la nueva tecnología industrial y militar, en la experimentación científica y de las comunicaciones) abre las puertas a una nueva era tecno-cultural. "Esta especie de nuevo Renacimiento -dice Landi- sobrepasa la representación de la realidad a partir de la mirada de la persona o el lente de la cámara, para producir imágenes por computación que, además, nos ven y nos hablan." Y agrega que "el cine y la televisión vienen utilizando este tipo de recurso visual con éxito, como en el caso de los videoclips, películas, avisos comerciales y políticos o segmentos de los programas que nos ofrece diariamente el menú televisivo".

Las extensiones electrónicas de nuestros sentidos permiten percibir lo lejano como si estuviera físicamente presente. Los dispositivos de RV no son simplemente dispositivos de visión a distancia, sino que posibilitan la *presencia a distancia*. Se trata de extensiones cibernéticas de nuestro aparato perceptivo y permiten desplazamientos, visiones, sensaciones en espacios donde no estamos físicamente presentes.

Caminar dentro de un edificio antes de que se haya puesto el primer ladrillo para su construcción; probar un automóvil, manejarlo y comprobar si es espacioso o si la palanca de cambios está ubicada en el lugar adecuado antes de que se haya ensamblado la primera rueda; hacer una operación de corazón manejando el bisturí, pero sin paciente, sin bisturí y sin corazón. La RV es la tecnología que todos conocen por las películas futuristas de acción, pero que a velocidades supersónicas está tomando por sorpresa muchas otras disciplinas humanas. La medicina, la química, la física, la ingeniería, el entrenamiento militar, el diseño y hasta la preparación deportiva comenzaron a incorporar la simulación de lo real como una herramienta clave.

La primera RV se implementó con los simuladores de vuelo, que pueden verse en las películas y en los videojuegos que están en la Argentina. Pero éstos son sólo comienzos rudimentarios, incluso los que se pueden experimentar en algunos locales sofisticados de RV. Según Beatriz Sarlo, "dentro de veinte años, todos

tendremos un equipo de realidad virtual y será de una marca global: IBSony, por ejemplo”.

Hace algunos años se consideraba que la RV era más un juguete que una herramienta. El uso de los anteojos estereoscópicos y los guantes de datos contribuía a reforzar la idea de que se trataba de juguetes de ciencia ficción. El negocio del entretenimiento adoptó las técnicas de RV, prometiendo ofrecer mundos virtuales generados por computadora, que funcionarían como alternativa al mundo real.

No cabe duda de que la RV es una poderosa herramienta. Ya McLuhan, en el año 1964, reconocía su poder al afirmar: “Durante las eras mecánicas, prolongamos nuestros cuerpos en el espacio. Hoy, después de más de un siglo de técnica eléctrica, hemos prolongado nuestro propio sistema nervioso central en un alcance total, aboliendo tanto el espacio como el tiempo en cuanto se refiere a nuestro planeta”.

Aunque la RV como tecnología posibilitadora aún está en pañales y existen problemas en las áreas de soporte de software, rastreo de despliegue, generación de imágenes y otros puntos similares, existe un número cada vez mayor de aplicaciones que van más allá de los confines de los juegos de RV.

La tecnología siempre produjo grandes cambios culturales: la imprenta, la reproducción de imágenes en movimiento, la transmisión de sonidos a distancia impulsaron procesos de ampliación y democratización cultural cada vez más acelerados. Hoy, la tecnología permite el desarrollo de un concepto básico: el de la *integración de la información*. Voz, datos, texto e imagen representan elementos de información que pueden ser codificados y distribuidos con un tratamiento integrado.

La Argentina todavía conserva un rasgo que la caracterizó durante todo el siglo XX: la rápida adopción de tecnologías de comunicación y culturales de punta y su veloz generalización incluso en sectores de la población que viven en bajas condiciones económicas. Un ejemplo de esto es la velocidad de expansión del cable, al que está abonado el 50% de los argentinos. “El caso argentino tiene una particularidad -dice Beatriz Sarlo-: combina las instituciones culturales en crisis o económicamente afectadas con los impulsos más futuristas de los nuevos medios y



la abundancia del mercado de bienes simbólicos: dificultad para cubrir el presupuesto educativo público más Internet y la televisión interactiva.” La hipótesis de Sarlo es que “si hablamos de transformaciones culturales que pasen por la tecnología, el caso argentino puede ser descripto con muchos de los rasgos con que se evalúan los países centrales”.

Hoy, vivimos un profundo proceso de reorganización del mundo de la información, pero esto no tiene nada que ver con la idea comercialmente eficaz de que, o se toma el colectivo ahora o se pierde el último tren a París. Sí, el mundo se globalizó, y el futuro está del lado del que tenga tecnología y capital. Es verdad que éste llevará ventaja sobre el resto, pero nunca fue tan falsamente presentado como una fatalidad de la naturaleza. La IBM tenía toda la tecnología y capital del mundo y Bill Gates la dobló apostando a la idea de que los programas de computación serían más importantes que las computadoras.

Es difícil prever el final que nos deparará una frenética evolución de los medios de comunicación. Quizás la clave radica en si las nuevas generaciones podrán emanciparse de las tecnologías comunicativas al lograr un progresivo control sobre ellas.

Las preguntas quedan planteadas: ¿Los adelantos en realidad virtual servirán para aumentar el conocimiento del mundo y de la naturaleza o favorecerán el escapismo en una colosal Disneylandia sin fronteras? ¿Podría la realidad virtual llegar a convertirse en una nueva amenaza para la humanidad?

Partiendo de una definición inicial del término Realidad Virtual, esta tesis monográfica comienza trazando sus características, herramientas y elementos que la componen. Luego, realizamos un recorrido por los antepasados de la RV, desde la estructura de realidad que proponía Platón hasta el aporte del Pop Art y la estética contemporánea del videoclip.

Posteriormente, en el Capítulo 3 desarrollamos una visión panorámica de la evolución tecnológica de los medios de comunicación, basándonos en los principios de Marshall McLuhan, quien considera a los medios como auténticas extensiones del hombre. Aquí, proponemos dos casos de estudio que reflejan la aplicación de la